

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Animasi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik *Frame By Frame*. Teknik *Frame by Frame* adalah teknik pembuatan animasi yang menggunakan gambar yang disusun sedemikian rupa untuk menciptakan sebuah gerakan. Dalam penerapannya, teknik ini mampu menciptakan gerakan yang lebih *hyperbolis*.[1]

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang sebuah kisah perjalanan dua Maung Panjalu yang bernama Bongbang Larang dan Bongbang Kencana yang ingin bertemu dengan ayah kandungnya. Diceritakan juga bagaimana Bongbang Larang dan Bongbang Kencana yang berubah menjadi harimau setelah melanggar aturan dari gurunya yang bernama Aki Garahang dengan mandi di sebuah kolam atau mata air yang jemih berisi ikan, dan diberi amanah oleh gurunya agar keduanya tidak mengganggu orang Panjalu. [2]

Dengan konsep cerita tersebut, penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi 2D memiliki keunggulan dalam cerita yang bersifat imajinatif. Alur cerita yang tidak mampu divisualisasikan menggunakan konsep visual seperti *live shoot*, sehingga mengilustrasikannya melalui animasi adalah hal yang tepat. Teknik pembuatan yang digunakan adalah teknik *Frame by Frame*.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis memilih teknik ini untuk memvisualisasikan cerita tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu penulis membuat animasi **“Kisah 2 Maung Panjalu”** dengan teknik *Frame by Frame* sebagai dasar penelitian ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang dituliskan sebelumnya, dapat ditemukan sebuah permasalahan yaitu : "Bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D " *Kisah 2 Maung Panjalu* " dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*?".

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. Animasi yang dibuat yaitu animasi 2 dimensi.
2. Teknik yang digunakan yaitu teknik *Frame by Frame*.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah teknik dalam pembuatan animasinya.
4. Hasil akhir yaitu menampilkan video animasi durasi kurang dari 6 menit detik.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dari penyusunan penelitian ini adalah antara lain :

- a. Membuat karya teknik animasi 2D *frame by frame* pada film animasi 2D " *Kisah 2 Maung Panjalu* ".
- b. Mengetahui konsep pra produksi dan produksi pada animasi 2D khususnya berkaitan dengan teknik yang diterapkan pada proses pembuatan film animasi 2D " *Kisah 2 Maung Panjalu* ".
- c. Memberikan penjelasan mengenai perancangan dan pembuatan animasi serta menjadi kajian informasi yang berguna.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta dengan menggunakan *software* Toon Boom Harmoni.

2. Dapat memahami proses pembuatan animasi 2D dengan teknik *Frame by Frame*.
3. Mampu memberi referensi karya animasi 2D dengan *Frame by Frame* untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk mempelajari penggunaan teknik *Frame by Frame*.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan animasi 2D Kisah 2 Maung Panjalu “ diuraikan sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengambilan Data

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dari buku, jurnal, dan internet mengenai teknik *Frame by Frame* dalam pembuatan animasi 2D.

#### 1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati beberapa film animasi 2D sebagai referensi, serta melakukan pengamatan teknik *Frame by Frame* yang terdapat di dalamnya. Pengumpulan dan pengamatan yang dilakukan ini bersumber dari youtube

#### 2. Literatur

Metode ini dilakukan dengan mengambil referensi yang bersumber pada buku, jurnal dan situs internet untuk memenuhi kelengkapan informasi yang dibutuhkan oleh penulis.

#### 3. Kuisloner

Pengumpulan data dilakukan dari hasil daftar pertanyaan yang dibuat penulis dan diberikan kepada sejumlah ahli dalam bidang animasi 2D untuk mengetahui respon yang diberikan terhadap animasi yang dibuat.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Penulis menganalisa data dan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dalam proses pembuatan film animasi dan teknik-teknik yang dapat diterapkan dalam pembuatan animasi 2D.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode pembuatan animasi 2D "Kisah 2 Maung Panjalu" terdapat beberapa tahap:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini tulisan disajikan dalam lima **bab** dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini terdiri dari kajian pustaka dan landasan teori yang digunakan sebagai penunjang untuk penyusunan penelitian ini. Dasar teori yang dibahas dalam bab ini adalah teori yang diberkaitan dengan penelitian ini.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini terdiri dari pengumpulan data dan perancangan animasi pada penelitian ini.

### **BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi, tahapan produksi, dan hasil dari penelitian ini.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis untuk mengembangkan teknik dalam pembuatan animasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber – sumber literature yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.

